信長の野望 30th Anniversary

「信長の野望」30周年記念 歴代タイトル全集

操作ガイド

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望® 天翔記® with パワーアップキット

はじめにお読みください

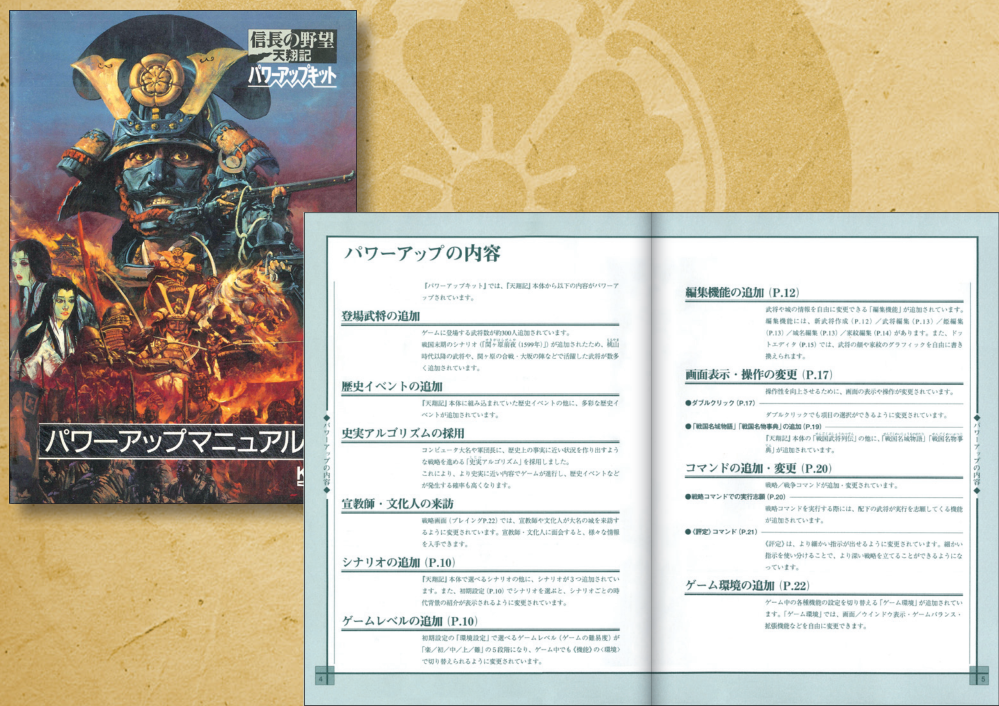
※このPDFに掲載されているマニュアルをご覧いただく前に、必ず「はじめにお読みください」をご覧ください。
※本製品に付属している「スタートアップマニュアル」も、併せてご覧ください。

『信長の野望・天翔記』



ゲームの解説を見る

『信長の野望・天翔記 パワーアップキット』



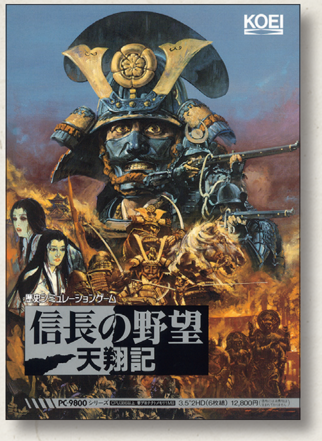
パワーアップキットの解説を見る

はじめにお読みください

ゲームの概要

『信長の野望・天翔記』

1994年に発売されたシリーズ6作目。城単位の攻防がさらに強化され、軍団で城を統治するようになりました。配下の武将たちを軍団として編成し、領地経営から軍事行動まで任せられます。戦闘は広範な地域が舞台となり、野戦と攻城戦が並行して発生するといった複雑な状況も再現されます。



『信長の野望・天翔記 パワーアップキット』

関ヶ原以降の武将を中心に約300人を追加。ほか、追加シナリオ3本、史実アルゴリズム、各種エディタ機能などを搭載しています。



ゲームを始める前に

インストールの方法、セーブ・ロードについてなど、詳しくは本製品付属の「スタートアップマニュアル」をご覧ください。
うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「トラブルの一般的な対処法」をご確認ください。

PDFマニュアルをご覧いただく前に

- ◆このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- ◆一部の表記、画面写真が、本製品に収録されているものと異なる場合があります。
- ◆ユーザーサポートの連絡先は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「ユーザーサポート」の頁をご覧ください。

ゲームの概要

大名のするべきこと

●大名の立場

ゲームに登場する「大名」は、１つの「勢力」(P.19) を支配します。
勢力は、いくつかの「軍団」(P.19) によって構成されます。
軍団では、「軍団長」が、勢力内の「城」(P.20) と「武将」(P.21,46) を分割して支配します。

●戦略と戦争

大名は、支配する勢力に対し、命令を出します。大名が支配する勢力に命令を出すことを、「戦略」と呼びます。
戦略の内容としては、まず、内政を施し、金・米を増やして国力を蓄えます。また、外交によって、自勢力が有利になるような他勢力に働きかけます。さらに、兵士や武器を整え、充分な軍事力を蓄えたら、他勢力に「戦争」(P.32) を仕掛けます。
戦争では、他勢力と戦って、自勢力の支配領域を拡大します。
勢力の支配領域を拡大するためには、優秀な人材が不可欠です。戦争で武将を捕虜にしたり、浪人を登用して武将の数を増やし、「武将の教育」(P.48) をして武将の質（能力）を高めます。
このように、大名は、自勢力に様々な命令を出しながら、天下統一をめざします。

●命令の出し方

うまく命令を出すために、以下の点を目安にするとよいでしょう。
a) 城の石高や商業の値を高めて、金・米の収入を増やす。
b) 増えた金・米で兵士を雇い、充分な兵士数を蓄えてから戦争する。
　また、自勢力の城を守るために必要なだけの兵士は残しておく。
c) 他勢力と同盟を結んで、敵対する勢力を減らす。
d) 武将を登用・教育して、大名の配下に精鋭軍団を作る。

ゲームの目的／ゲームオーバー

●全国214城の支配

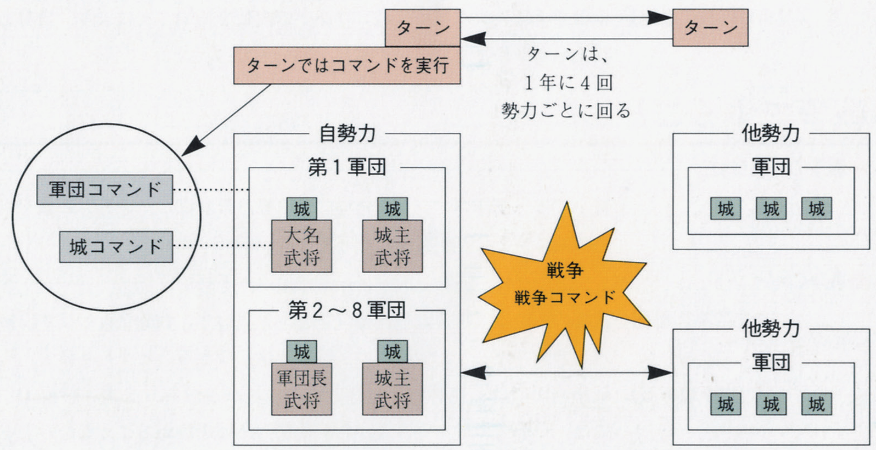
「すべての他勢力を滅ぼし、天下統一を果たす」ことが、ゲームの目的です。どのシナリオを選んでも目的は変わりません。天下統一を果たすには、全国214城を自勢力の支配下におくことが条件になります。

●大名が死亡した場合

プレイヤーの選んだ大名が死亡した場合は、支配する城が残されていれば、配下の武将から後継者を選んでゲームを続行できます。
配下の武将がいないとき、または支配する城をすべて失ったときは、プレイヤーの敗北となり、ゲームオーバーです。

ゲームの進行

ゲーム中の戦略は、戦略画面（P.22）で行います。
ゲームが始まると、１季節に１回（１年に４回）、勢力ごとに命令を出す機会（ターン）が回ってきます。ターンが回ってきた大名は、自勢力に命令を出します。
戦略の命令では、大名が自勢力に戦略コマンド（P.52）を出します。
戦争（P.32）になると、戦争画面（P.26）に切り替わります。
戦争の命令では、自部隊に戦争コマンド（P.72）を出します。
戦争が終了すると、戦略画面に戻ります。
このように、ターンごとにコマンド実行を繰り返すことによって、ゲームが進行します。



◆ゲームの概要◆

戦略ですること

●戦略の目的は国力・軍事力

戦略では、軍団コマンド（P.56）・城コマンド（P.68）で内政・外交などを行い、自勢力の国力・軍事力を蓄えることが目的になります。

●戦略のポイント

【内政に励む】城コマンドを実行して、城情報の石高・商業などを高めます。石高・商業などを高めることにより、自勢力の収入が多くなります。

【軍事力を高める】金・米を蓄えたら、城コマンドの《軍事》で兵士を雇用したり、軍団コマンドの《物資》で物資を購入したりして、自勢力の軍事力を蓄えます。

【外交関係を整える】軍団コマンドの《外交》で、他勢力の大名と不戦同盟を結んだり、婚姻関係を結んだりして友好度を上げます。他勢力との友好度が上がると、攻め込まれにくくなります。

【人材を確保する】軍団コマンドの《教育》で武将の教育、《人事》で武将の登用や昇進を行います。

【戦争する】戦争して、自勢力の支配する城を増やします。

【捕虜を登用する】戦争で捕虜にした武将を配下にすることができます。戦争で配下にした武将も、教育したり、忠誠を上げます。

【再び内政に励む】戦争で手に入れた城に、城コマンドで内政を施すことにより、自勢力の収入を増やします。

戦争ですること

●戦争の目的は城

戦争では、部隊コマンド（P.74）で他勢力を攻撃し、他勢力の城を自勢力の城にすることが目的になります。

●戦争のポイント

【部隊で出陣】武将の率いる部隊ごとに部隊コマンドを実行し、戦闘を行います。敵部隊を全滅させると、他勢力の武将を捕虜にできることがあります。

【城を攻める】戦争画面には、自勢力・他勢力双方の城が複数あります。野戦（P.35）では、自勢力の城を守りながら、他勢力の城を攻めるような駆け引きが必要です。部隊が城に突入すると、１つの城をめぐる籠城戦（P.35）になります。籠城戦で本丸を落とすと、その城が自勢力の城になります。

勢力の構成

●１大名１勢力

１人の大名につき１つの勢力を支配します。
コマンドを実行する機会（ターン）は、勢力ごとに回ってきます。
プレイヤーの大名の勢力（「自勢力」）以外は、「他勢力」と呼びます。
他勢力の中で、自勢力と同盟関係にある勢力は、「同盟勢力」と呼びます。画面上では、勢力ごとに大名家の「家紋」（P.22）が表示されます。

軍団の構成

●１勢力１～８軍団

１つの勢力は、１～８つの軍団で構成されます。軍団ごとに、勢力内の「城」と「武将」を分割統治します。軍団は、コマンド実行や戦争に必要な物資（金・米など）を、まとめて蓄えます。軍団内の城にコマンドを実行したり、軍団内の城が戦争に参加すると、必要な物資は軍団の物資から消費されます。軍団は、第１軍団と第２～８軍団に分かれます。

●第１軍団は大名が統治

ゲーム開始時に結成されている軍団です。第１軍団の軍団長には、大名がなります。大名は、軍団内の城および勢力全体に命令を出します。

●第２～８軍団は委任

大名の命令で結成される軍団です。勢力によっては、ゲーム開始時に結成されている軍団もあります。第２～８軍団の軍団長には、大名に任命された武将がなります。軍団長は、それぞれの軍団と軍団内の城にのみコマンドを実行します。第２～８軍団内の城の統治は常に委任され、第２～８軍団の城に大名が直接コマンドを実行することはできません。そのかわり、大名は、軍団コマンドの《評定》（P.67）で間接的な命令を出します。
軍団長が的確な判断を下せるようにするには、武将を教育（P.48）しておくことが重要です。

戦略画面の見方と操作

戦略画面

「戦略」（P.18）は、戦略画面で行います。「戦略」は、戦略コマンド（P.52）を実行することで進めます。

●**年・季節**
現在の年と季節です。季節ごとにターンが回ってきます。

●**基本コマンド**
戦略コマンドの「基本コマンド」（P.54）です。コマンドのボタンをクリックして選びます。

●**相場**
米・兵士・騎馬・鉄砲の相場です。季節ごとに変動します。相場は、物資の購入・売却（P.61）などに影響します。

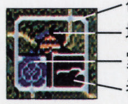


●**軍団ウインドウ**（P.23）

●**城ウインドウ**（P.23）

●**メインマップ**
城と街道を表示します。
メインマップは、戦略画面の端をクリックすると、その方向にスクロールします。１回クリックするごとに、メインマップの表示を切り替え、ボタンを押したままにすると、その方向にスクロールし続けます。
表示切替マップを使っても、メインマップの表示を切り替えられます。

●**城・街道**
城には、支配する勢力（大名家）の家紋が表示されます。また、自勢力の城には、その城を支配する軍団（P.19）の番号が、軍団長の居城では黒で、その他の城はそれぞれ軍団ごとの色別で表示されます。城ウインドウ表示中の城には、ワクが表示されます。
城と城は、街道によって「連結」（P.20）されています。



●**表示切替マップ**
メインマップに表示する範囲を切り替えます。表示切替マップ上の四角いワクは、メインマップに表示中の範囲を示します。ワクの位置を動かすと、別の範囲をメインマップに表示できます。ワクを動かすには、表示切替マップ上をクリックするか、ワクをドラッグします。

軍団ウインドウ

基本コマンドの《本城》（P.54）を実行するか、メインマップ上から自勢力の城を選ぶと、軍団ウインドウを表示します。

●**家紋**　大名の家紋です。家紋をクリックすると、軍団ウインドウを消去します。



●**軍団情報**
軍団情報（P.39）です。

●**軍団コマンド**
戦略コマンドの「軍団コマンド」（P.56）です。コマンドのボタンをクリックして選びます。

城ウインドウ

基本コマンドの《本城》《支城》（P.54）を実行するか、《城》で任意の城を選ぶか、メインマップ上の城を直接選ぶと、城ウインドウを表示します。

●**家紋**　大名の家紋です。家紋をクリックすると、城ウインドウの表示を消去します。



●**城情報**
城情報（P.40）です。

●**情報ボタン**
各種の情報を表示します。

●**城コマンド**
戦略コマンドの「城コマンド」（P.68）です。コマンドのボタンをクリックして選びます。

戦略画面の見方と操作

戦争画面の見方と操作

戦争画面

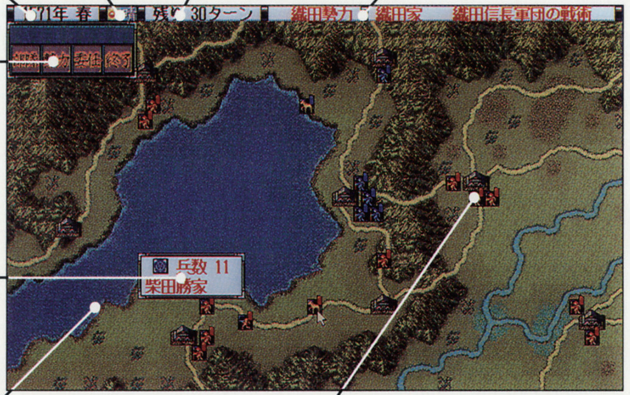
「戦争」（P.18）は、戦争画面で行います。「戦争」は、戦争コマンド（P.72）を実行することで進めます。

●年・季節
現在の年と季節です。季節は、天候に影響します。

●天候
現在の天候です。天候は部隊の移動・攻撃（P.74）に影響します。

●残りターン数
残っているターン数です。１回の戦争は、30ターンが経過すると終了します。

●コマンド実行勢力
現在ターンが回ってきている勢力です。

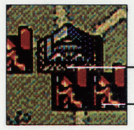


●全体コマンド
戦争コマンドの「全体コマンド」（P.73）です。コマンドのボタンをクリックして選びます。

●簡易情報
城・部隊にカーソルを合わせると、家紋・武将名が表示されます。

●戦争マップ
野戦の地形・城・部隊を表示します。戦争マップ上で右クリックすると、ターンを終了できます。

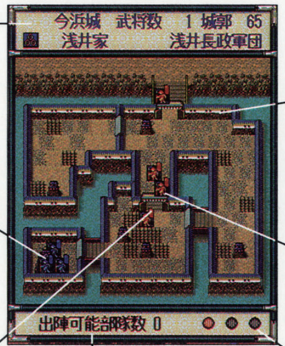
●部隊・城
部隊の表示（P.28）は、勢力・兵科によって異なります。部隊をクリックすると、移動／攻撃可能な範囲が表示されます。もう１度クリックすると、戦争コマンドの「部隊コマンド」（P.74）が表示されます。コマンド実行可能な部隊は、部隊の表示が動いています。コマンド実行後は、静止します。城に部隊が移動すると、籠城戦になります。籠城戦になると、籠城戦ウインドウ（P.27）が表示されます。



城
部隊

籠城戦ウインドウ

「籠城戦」（P.36）は、籠城戦ウインドウで行います。



●城情報
籠城戦の城情報を表示します。

●本丸
本丸です。本丸の防御度が０になり、敵部隊が進入すると、城は攻め落とされたことになります。

●城門
城門です。城門の防御度が０になると、門が開きます。開いた門から、城内に移動できます。

●出陣可能部隊数
籠城側の部隊で、出陣可能な部隊数（P.34）です。

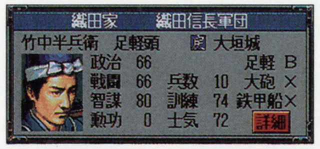
●城壁
城壁です。足軽隊・鉄砲隊・騎馬鉄砲隊（P.28）は、城壁を乗り越えて城内に移動できます。

●部隊
部隊の表示（P.29）です。

●コマンド回数
部隊コマンドを実行した回数です。籠城戦では、１ターンで、１部隊につき３回実行できます。

部隊情報

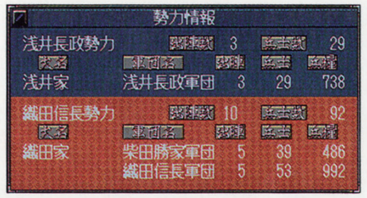
全体コマンドの《部隊》（P.73）を実行すると、部隊情報が表示されます。



部隊情報には、武将情報（P.42）を省略して表示します。
［戻］では、戦争終了後に帰還する予定の城を表示します。
［詳細］を選ぶと、完全な武将情報を表示します。

戦争中の勢力情報

全体コマンドの《勢力》（P.73）を実行すると、勢力情報が表示されます。



勢力情報には、攻撃側・守備側・中立勢力ごとの出陣部隊数・軍団名・兵士数・兵糧が合計で表示されます。

部隊の種類と表示

●部隊の種類（兵科）

部隊の種類は「兵科」と呼びます。兵科には以下の種類があります。

【足軽隊】兵士のみで編成される部隊です。
籠城戦では、城壁を乗り越えて城内に移動できます。
足軽隊の兵科適性（P.44）が優れている武将に配備すると、部隊の攻撃・機動力（P.30）が上がります。

【騎馬隊】「兵士」＋「兵士と同数の騎馬」で編成される部隊です。騎馬は《物資》の〈購入〉（P.61）で購入します。
野戦では、〈移動突撃〉（P.75）が実行できます。籠城戦では、足軽隊と同じ機動力になりますが、城壁は乗り越えられません。
騎馬隊の兵科適性が優れている武将に配備すると、部隊の攻撃・機動力が上がります。

【鉄砲隊】「兵士」＋「兵士と同数の鉄砲」で編成される部隊です。鉄砲は《物資》の〈購入〉で購入します。
野戦・籠城戦で、《攻撃》の〈鉄砲〉（P.76）が実行できます。籠城戦では、城壁を乗り越えられますが、足軽隊より乗り越えにくくなります。
鉄砲隊の兵科適性が優れている武将に配備すると、部隊の攻撃・機動力が上がります。

【水軍】野戦で、海・大きな湖・河口（P.30）に部隊がいる場合は、兵科にかかわらず、水軍になります。
水軍の兵科適性が優れている武将の部隊が水軍になると、部隊の攻撃・機動力が上がります。

【騎馬鉄砲隊】「兵士」＋「兵士と同数の騎馬」＋「兵士と同数の鉄砲」で編成される部隊です。騎馬鉄砲隊の兵科適性のある武将にのみ配備できます。騎馬と鉄砲は《物資》の〈購入〉で購入できます。
野戦では騎馬隊の、籠城戦では鉄砲隊の機動力で移動します。
騎馬隊・鉄砲隊の兵科適性のうち、優れている方の兵科適性が影響します。ただし、《攻撃》の〈鉄砲〉には鉄砲隊の兵科適性が影響します。

【鉄甲船】鉄甲船を所有している武将の部隊が、海・大きな湖・河口にいる場合は、兵科にかかわらず、鉄甲船になります。機動力は水軍と同じです。野戦で、鉄甲船の状態の時のみ、《攻撃》の〈大砲〉（P.76）が実行できます。

●部隊の表示

攻守・兵科によって、部隊の表示が異なります。部隊の兵士数が0になると、部隊は全滅し、部隊の表示が消えます。

【攻撃側】軍団コマンドの《戦争》（P.66）を実行した勢力の部隊です。


足軽隊　騎馬隊　鉄砲隊　水軍　騎馬鉄砲隊

【守備側】攻撃側の勢力が攻め込む目標とした城を支配する勢力の部隊です。


足軽隊　騎馬隊　鉄砲隊　水軍　騎馬鉄砲隊

【攻撃側援軍】攻撃側の勢力に味方する勢力の部隊です。


足軽隊　騎馬隊　鉄砲隊　水軍　騎馬鉄砲隊

【守備側援軍】守備側の勢力に味方する勢力の部隊です。


足軽隊　騎馬隊　鉄砲隊　水軍　騎馬鉄砲隊

【中立勢力】攻撃・守備側のどちらにも味方しない勢力の部隊です。


足軽隊　騎馬隊　鉄砲隊　水軍　騎馬鉄砲隊

【鉄甲船】鉄甲船を所有している武将の部隊です。


鉄甲船

【混乱した部隊】部隊が混乱すると、数ターンの間、コマンドを実行できなくなります。
大混乱すると、コマンドを実行できなくなった上、敵味方の区別なく攻撃し続けます。
挑発混乱すると、挑発を仕掛けた敵部隊のいるポイントに誘導され、数ターンの間、コマンドを実行できなくなり、敵部隊を攻撃し続けます。


混乱　大混乱　挑発混乱

◆戦争画面の見方と操作◆

地形と機動力

部隊の移動・攻撃（P.74）には、地形と機動力が影響します。

●機動力

部隊には、それぞれ機動力があります。機動力は、兵科適性・兵科・訓練・士気に影響されます。
戦争の１ターンでは、機動力の範囲内で、部隊を移動できます。機動力は、毎ターン自動的に回復します。移動せずに待機すると、毎ターン２ずつ蓄積されます。機動力は、兵科にかかわらず、15まで蓄積されます。
大きな川や海の上にいる部隊は、兵科にかかわらず、水軍になります。

【各部隊の機動力】

	足軽隊	騎馬隊	鉄砲隊	水軍
野戦	7～11	11～15	7～11	11～15
籠城戦	7～11	5～9	7～11	11～15

●消費機動力と地形効果

地形には、それぞれ消費機動力・地形効果があります。

【消費機動力】 部隊を移動するときに消費する機動力です。兵科により異なります。騎馬鉄砲隊の消費機動力は、野戦では騎馬隊、籠城戦では鉄砲隊と同じになります。

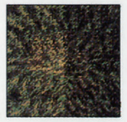
【地形効果】 部隊の攻撃・防御に関係する地形の特性です。地形効果の差が大きいほど、攻撃・防御の効果が高くなります。

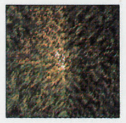
野戦： 足＝足軽隊、騎＝騎馬隊、鉄＝鉄砲隊、効＝地形効果

地形	足	騎	鉄	効
平地	3	2	4	5
道	2	1	3	4
湿地	4	6	5	3
荒れ地	4	3	5	6
森	4	4	5	7
低山	4	6	5	8
中山	5	7	6	9
高山	6	8	7	10
川（水軍）	6	6	6	2
橋	3	2	4	4
海（水軍）	7	7	7	2

山は、低山・中山・高山に分かれます。


低山

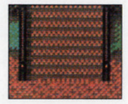

中山


高山

海は、大きな湖・河口を含みます。

籠城戦： 足＝足軽隊、騎＝騎馬隊、鉄＝鉄砲隊、効＝地形効果、×＝進入不可能

地形	足	騎	鉄	効
城内平地	3	2	3	8
城内整地	2	2	3	7
城外平地	4	4	4	8
林	5	5	6	9
堀（水軍）	13	13	13	4
堀橋	2	3	3	6
城壁	15	×	15	3
閉門	×	×	×	－
開門	3	4	4	7
櫓	5	6	6	8
柵	×	×	×	－
本丸	8	9	9	8
炎上地形	×	×	×	-1


堀橋


閉門


開門


本丸

櫓・本丸は、城の城郭（P.41）により、地形効果が増加。
炎上地形は、すでに部隊のいる地形に火が延焼した場合のみ。

●水軍の消費機動力と地形効果

野戦の川・海、籠城戦の堀では、水軍の兵科適性によって、消費機動力・地形効果が変化します。

【消費機動力】 各地形・兵科ごとの消費機動力に、以下の値が増減されます。

S	A	B	C	D	E
－4	－2	－1	0	＋1	＋2

【地形効果】 各地形の地形効果に、以下の値が増加されます。

S	A	B	C	D	E
5	4	3	2	1	0

戦争について

戦争の開始

以下のいずれかの場合は、戦争になります。

a）軍団コマンドの《戦争》で他勢力の城に攻め込む。

b）自勢力の城が参加できる範囲にある城に他勢力が攻め込む。

c）自勢力の城が他勢力に攻め込まれる。

a）の場合は、第1軍団の城と「隣接」（P.25）している他勢力の城から、攻め込む城を選びます。攻め込む城を選ぶと、戦争に参加する城の範囲が決まります。

b）の場合は、戦争中の立場（P.34）を選びます。

戦争の目的

戦争の目的は、他勢力の城を攻め落とすことです。他勢力の部隊を全滅させても、戦争は終了しません。

攻撃・守備側ともに、自勢力の城を守りながら、他勢力の城を攻めます。

●戦争の終了条件

以下のどちらかの条件を満たした場合は、戦争が終了し、戦後処理（P.36）を行います。

a）攻撃・守備側どちらか一方の戦争マップ上の城の本丸が、すべて攻め落とされる。

b）攻撃・守備側両方の出陣部隊（P.35）の数が0になる。

c）30ターンが経過する。

戦争の進行

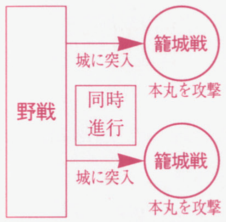
戦争は、戦争画面（P.26）で行います。戦争画面上のそれぞれの城から、部隊が出陣します。

●ターン

勢力ごとに、計30回ターンが回ってきます。ターンが回ってきた大名は、自勢力の部隊に戦争コマンド（P.72）を実行します。第2～8軍団の城から出陣した部隊は、軍団長に委任されるので、大名はコマンドを実行できません。

◆戦争について◆

●戦争の流れ



戦争になると、はじめに野戦（P.35）を行います。野戦では、他勢力の城に突入することを目標に、戦闘しながら部隊を移動させます。

戦争マップ上の城に敵部隊が突入すると、籠城戦（P.36）になります。城内の本丸に敵部隊が進入すると、城が落とされ、籠城戦が終了します。

籠城戦が終了した後も、他の城をめざして野戦を行います。

このように、野戦と籠城戦を繰り返すことで、戦争が進行します。

●戦争中の兵糧の消費

戦争に参加すると、兵士数・経過したターンに応じて、自勢力の軍団の米を兵糧として消費します。

複数の軍団が参加する戦争では、それぞれの軍団の米が消費されます。

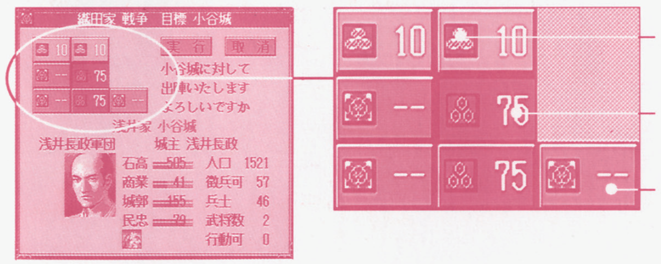
軍団の米が0になると、その軍団の兵士数・士気が、戦争中下がり続けます。

なお、戦争に参加した城は、以後約半年間、春・秋の収入が減ります。

戦争の準備

戦争になると、戦争の準備を行います。

●1. 参加する城の確認



戦争に参加する城を確認します。参加する城が、四角いボタンで表示されます。戦争に参加する城の範囲は、基本コマンドの《地図》（P.55）でも確認できます。

［実行］を選ぶと、「3. 戦前外交」に進みます。

◆戦争について◆

●2. 戦争方針の決定

戦争では、攻め込んだ勢力が攻撃側、攻め込まれた勢力が守備側となります。戦争マップでの攻撃・守備側以外の勢力は、戦争方針の決定で、戦争中の立場を以下の項目から選びます。

【攻撃側勢力につく】 攻撃側の援軍として戦争に参加します。守備側・守備側援軍の部隊・城を攻撃できます。

【守備側勢力につく】 守備側の援軍として戦争に参加します。攻撃側・攻撃側援軍の部隊・城を攻撃できます。

【中立の立場をとる】 攻撃・守備側のどちらにも味方せず、中立の立場をとります。中立の立場をとると、戦争中は攻撃・守備側どちらの部隊・城も攻撃できません。ただし、戦争中に《参戦》（P.73）で、攻撃・守備側どちらかの援軍になります。また、どちらかの勢力から部隊・城を攻撃されると、攻撃した勢力の敵勢力の援軍になります。

【不戦の立場をとる】 攻撃側・守備側のどちらにも味方せず、不戦の立場をとります。不戦の立場をとると、「他国の戦争」になります。不戦の立場の勢力の城は攻撃されません。

●3. 戦前外交

攻撃・守備側勢力は、攻撃・守備側以外の勢力の城に対して、戦前外交を行えます。不戦の立場の勢力とは外交できません。

外交する勢力の城を城ボタンで選び、使者にする武将を選びます。複数の勢力と外交できます。

戦争中の立場は、外交相手の大名の判断に委ねられます。味方につくと、援軍を送ってもらえます。敵勢力の援軍になることもあります。外交は、友好（P.38）が高いほど成功しやすくなります。

［終了］を選ぶと、「4. 出陣武将の選択」に進みます。

自勢力の城が参加できる範囲で他勢力同士の戦争になった場合は、［不戦の立場をとる］を選ぶと、「他国の戦争」になります。

●4. 出陣武将の選択

野戦に出陣する武将を、戦争に参加する城から、城ごとに選びます。

野戦に出陣する武将は出陣部隊、出陣しない武将は籠城部隊になります。

１回の戦争中１つの城から出陣できる部隊は、出陣部隊・籠城部隊合計で８つまでです。

【出陣部隊】 野戦に参加し、他勢力の城・部隊を攻撃します。自勢力の城に戻ると、籠城部隊になります。城に出陣部隊が戻っても、籠城戦に参加できる籠城部隊数は増えません。

【籠城部隊】 野戦に参加せず、その城で籠城戦（P.36）になったときのみ籠城戦に参加します。

８部隊から出陣部隊数を引いた数が、籠城戦に参加できる籠城部隊の数になります。

【選択の手順】 ①野戦に出陣する武将を選んで、［実行］で選択を終了します。

②出陣部隊の数に応じて、籠城戦に参加できる籠城部隊の数が決まります（合計８部隊まで）。

③すべての城で出陣武将を選び終わると、「5. 部隊の配置」に進みます。

④第２～８軍団の城から出陣する武将は、自動的に選ばれます。

●5. 部隊の配置

配置可能マーカー

出陣部隊を、城の周囲に配置します。配置可能マーカーが表示されるので、直接クリックして選びます。配置が終わると野戦に進みます。

籠城戦になると、籠城戦ウインドウに配置可能マーカーが表示されます。マーカーをクリックして選びます。

野戦と籠城戦

戦争では、野戦と籠城戦は同時に進行し、交互にターンが回ってきます。

複数の城で籠城戦が行われる場合は、城ごとにターンが回ってきます。

籠城戦では、１ターン中に３回、各部隊にコマンド実行の機会が回ってきます。

籠城戦ウインドウは、部隊のコマンド実行が終了すると、次のターンまで表示されません。

●野戦

野戦は、戦争画面（P.26）で行います。

【野戦での部隊】 野戦では、戦争マップの城外で出陣部隊同士が戦闘します。

野戦から城に戻った部隊を含め、籠城部隊は、野戦に参加しません。

海・大きな湖・河口に入ると、部隊は水軍になります。

城の周囲にいる部隊は、次のターンで、移動先に城を選ぶと、城に突入し、籠城戦になります。

●籠城戦

【籠城戦の開始】 ①城に敵部隊が突入すると、次のターンから籠城戦ウインドウ（P.27）が表示されます。
②籠城する側の勢力は、《出陣》（P.73）で籠城戦に参加する籠城部隊を選びます。
③城内に、部隊を配置します。

【籠城戦での出陣部隊】 城を攻める出陣部隊は、城門を開くか、城壁を乗り越えるかして、城の本丸をめざします。城門・本丸には、「防御度」があります。防御度は、城の城郭（P.41）により異なります。城門の防御度が0になると、城門が開きます。本丸の防御度が0になり、敵部隊が進入すると、城が攻め落とされます。城が攻め落とされると、その城の籠城戦は終了します。

【籠城戦での籠城部隊】 城を守る勢力は、籠城戦に参加できる籠城部隊数を超えない範囲で、《出陣》（P.73）で新たな籠城部隊を参加させることができます。籠城部隊のうち全滅した部隊がある場合は、減った部隊数の分だけ新たに参加させることができます。
籠城戦が終了すると、籠城戦に参加した出陣部隊が、戦争マップの城の周辺に自動的に配置し直されます。

戦後処理

●戦後処理

勢力の城がすべて攻め落とされると、その勢力の部隊はすべて自動的に退却します。
攻撃・守備側勢力どちらか一方の城がすべて攻め落とされずに、30ターンが経過した場合は、それぞれ自勢力の城に、武将が帰還（P.37）します。
本丸に進入した部隊の所属する軍団が、その城を攻め落としたことになり、戦争終了後、その軍団が城を支配します。
軍団長が捕虜になったり、戦死した軍団は、新たな軍団長をその軍団の武将から選びます。武将がいない場合は、軍団が消滅します。消滅した軍団の物資・城はすべて第1軍団のものになります。
大名が捕虜になった勢力は、捕虜をすべて解放します。
大名が戦死した勢力は、自勢力の全武将から後継者を選びます。

●捕虜の処遇

敵勢力の武将を捕虜にした場合は、戦争の終了後、大名が捕虜の処遇を決めます。第1軍団が参加しない戦争での捕虜の処遇も大名が決めます。
捕虜の処遇を、以下の項目から選びます。

【登用する】 捕虜を登用します。登用に応じないこともあります。侍大将以上の身分（P.46）の武将は、身分が1つ下がり、勲功も下がります。足軽頭の武将は勲功が0になります。登用した武将は、戦争で攻め落とした城、または自勢力の部隊の出陣元の城で配下になります。

【解き放つ】 捕虜を逃がします。逃がされた武将は、自勢力に戻るか浪人になります。大名を捕虜にして逃がした場合、戻る城がないときは、浪人になります。

【首を斬る】 捕虜の首を斬ります。

●武将の帰還

戦争中に退却したり、戦争が終了すると、武将が城に帰還します。

【出陣部隊の武将】 出陣部隊の武将は、以下のように帰還します。
戦争中、部隊情報（P.27）の［戻］に、帰還する城が表示されます。
a）城を攻め落とせなかった場合は、出陣元の城に帰還する。
b）城を攻め落とした場合は、攻め落とした城に帰還する。
c）城を複数攻め落とした場合、籠城戦に参加した部隊の武将は、その武将が所属する軍団が最後に攻め落とした城に帰還する。
d）１つの城を複数の軍団で攻め落とした場合は、その城を攻め落とした軍団の武将のみ、攻め落とした城に帰還する。
e）出陣元の城が攻め落とされた場合で、戦争マップ内に自勢力の城が残っているときは、その城に帰還する。
f）自勢力のすべての城が攻め落とされた場合は、戦争マップ外の城に帰還する。

【籠城部隊の武将】 そのままその城に残ります。

◆戦争について◆

戦略コマンド

戦略コマンドの概略

●戦略コマンドとは

戦略コマンドは、戦略画面（P.22）で実行するコマンドです。
「基本コマンド」、「軍団コマンド」、「城コマンド」があります。

【行動力】 軍団・城コマンドには、実行すると行動力を消費するものがあります。行動力の消費量は、コマンドの種類・実行させる武将数によります。武将を複数選べるコマンドでは、武将数が多い方が、武将１人あたりの消費量が少なくなります。
行動力は、軍団長の能力・武将数に応じて、季節ごとに少しずつ回復します。

【コマンドの実行制限】 行動力の範囲内であれば、コマンドはいくつでも実行できます。
基本的に、１ターンで１人の武将に実行させられるコマンドは１つです。
ただし、軍団・城コマンドには、《軍団》《戦争》など、実行制限のない（１人の武将にいくつでも実行させられる）コマンドもあります。

【ターンの終了】 「基本コマンド」の《静観》（P.55）を実行すると、ターンが終了します。

●基本コマンドは自勢力へ

基本コマンドは、軍団・城ウインドウや各種情報を表示するコマンドです。自勢力のターンであれば、いつでも実行できます。
基本コマンドを実行しても、行動力は消費しません。

●軍団コマンドは第１軍団へ

軍団コマンドは、自勢力全体、または自勢力の第１軍団に対して実行するコマンドです。軍団ウインドウを表示して実行します。
第２～８軍団は軍団長に委任するので、大名は実行できません。
軍団コマンドを実行すると、武将の能力（P.48）が変化します。

●城コマンドは第１軍団の城へ

城コマンドは、自勢力の第１軍団の城に対して実行するコマンドです。
城ウインドウを表示して実行します。
第２～８軍団の城は、軍団長に委任するので、大名は実行できません。
ただし、《会見》（P.71）は、他勢力の城、および自勢力の第２～８軍団の城にも実行できます。未統治城・空き城では、実行できません。
城コマンドを実行すると、武将の能力（P.48）が変化します。

●戦略コマンド一覧

コマンド名横の数字は、行動力の消費量です。
★印のコマンドは、１人の武将につき１つしか実行できません。

基本コマンド（P.54）	
本城	（第一軍団の本城の城ウインドウを表示）
支城	（城ウインドウを表示する城を同一軍団内で他の城にクリックするごとに切替）
城	（城ウインドウを表示する城を選択）
一覧	勢力・軍団・所領・家臣・官位　（各種情報を一覧表示）
地図	（地図を表示）
機能	記録／呼出／環境／終了　（環境設定・セーブ・ロードを行う）
静観	（ターンを終了する）
軍団コマンド（P.56）	
教育	講義5★／披露50　（武将を教育する）
人事	登用5★／昇進5／褒美5～15／隠居5／縁組5／懲罰5　（武将の人事を行う）
軍団	任命20／分配10／合流10／入替／再任10　（軍団の編成に関することを行う）
物資	購入10★／売却10★／輸送10／徴発10　（物資の購入・売却・輸送などを行う）
外交	同盟20★／脅迫20★／婚姻20★／手切20★／朝廷20★　（他勢力・朝廷と外交する）
調略	内応10★／謀略10★　（他勢力に謀略を仕掛ける）
戦争30	（他勢力の城に攻め込む）
評定20	（軍団長に戦略の指示を与えます）
城コマンド（P.68）	
内政	開墾5～15★／商業5～15★／築城5～15★／施し5～15★　（城の内政を行います）
軍事	徴兵10★／訓練5～15★／編成5／移動／呼寄　（城の軍事を行います）
会見★	（武将と会見します）

●１ターンのコマンド実行例

１ターンでのコマンドの実行は、以下の例を参考にするとよいでしょう。
①《評定》で第２～８軍団の軍団長に指示する（行動力20消費）。
②《教育》の〈講義〉で武将の能力を上げる（行動力5消費）。
③《内政》の〈開墾〉で城の石高を上げる（行動力5～15消費）。
④ 行動力が残っていれば、《軍事》の〈訓練〉で部隊の訓練・士気を高める（行動力5～15消費）。
⑤《静観》を実行して、ターンを終了する。

戦争コマンド

戦争コマンドの概略

●戦争コマンドとは

戦争コマンドは、戦争画面（P.26）で実行するコマンドです。
「全体コマンド」、「部隊コマンド」があります。

【ターンの終了】 「全体コマンド」の《終了》を実行すると、ターンが終了します。

●全体コマンド

自勢力の全部隊に対して実行するコマンドです。
自勢力のターンであれば、いつでも実行できます。

●部隊コマンド

個別の部隊に対して実行するコマンドです。
部隊コマンドには、戦争マップから部隊を選んで実行します。

【コマンドの実行制限】 《技能》コマンドには、「１回の戦争中１部隊につき１回のみ実行できるコマンド」、「技能がないと実行できないコマンド」があります。
部隊コマンドを実行すると、武将の能力値が変化します。

●戦争コマンド一覧

◇印は野戦でのみ、◆印は籠城戦でのみ、実行できるコマンドです。

全体コマンド（P.73）	
部隊	（部隊情報を表示）
勢力	（勢力情報を表示）
出陣◆	（籠城部隊を出陣させる）
委任	（全部隊の戦争コマンド実行を委任する）
参戦◇	（中立の立場の勢力が戦争に参加する）
終了	（ターンを終了する）
部隊コマンド（P.74）	
移動	移動攻撃／移動突撃　（移動・移動攻撃をする）
攻撃	通常／一斉／突撃／鉄砲／大砲／門壊◆／開門◆　（敵部隊・城門を攻撃する）
技能	一喝／暗殺／煽動／挑発／火攻◆／徴兵／混乱　（特殊工作を行う）
内応	（内応している敵武将を部隊ごと寝返らせる）
鼓舞	（部隊の士気を上げる）
退却	（戦争マップ外の城に退却させる）
城外◆	（籠城戦ウインドウ内から戦争マップに部隊を戻す）

全体コマンド

自勢力の全部隊に対して実行するコマンドです。戦争画面上に常に表示されます。自勢力のターンであれば、いつでも実行できます。
◇印は野戦でのみ、◆印は籠城戦でのみ、実行できるコマンドです。

◇部隊

部隊情報（P.27）を表示します。情報を見たい部隊を選びます。情報ウインドウから［詳細］を選ぶと、部隊を指揮する武将の武将情報（P.42）を表示します。

◇勢力

戦争中の勢力情報（P.27）を表示します。

◇出陣◆

籠城戦で、城内に籠城部隊を出陣させます。籠城戦のとき、籠城側の城で待機している部隊にのみ実行できます。１つの城では、８部隊（武将８人）まで城内に出陣できます。武将が城内に残っていないとき、または、すでにその城から８部隊出陣しているときは、それ以上出陣できません。ただし、籠城部隊のうち、武将が捕虜になった部隊・武将が戦死した部隊がある場合は、減った部隊数だけ、新たに出陣できます。

◇委任

自勢力の全部隊の戦争コマンド実行を委任します。一度委任すると、戦争が終了するまで、委任を解除できません。

◇参戦◇

中立の立場の勢力が、途中から参戦します。戦争の準備（P.33）で［中立の立場をとる］を選んだ勢力のみ実行できます。攻撃・守備側のどちらにつくかを選びます。

◇終了

そのターンでの戦争コマンドの実行を終了します。

パワーアップの内容

『パワーアップキット』では、『天翔記』本体から以下の内容がパワーアップされています。

登場武将の追加

ゲームに登場する武将数が約300人追加されています。
戦国末期のシナリオ（「関ヶ原前夜（1599年）」）が追加されたため、桃山時代以降の武将や、関ヶ原の合戦・大坂の陣などで活躍した武将が数多く追加されています。

歴史イベントの追加

『天翔記』本体に組み込まれていた歴史イベントの他に、多彩な歴史イベントが追加されています。

史実アルゴリズムの採用

コンピュータ大名や軍団長に、歴史上の事実に近い状況を作り出すような戦略を進める「史実アルゴリズム」を採用しました。
これにより、より史実に近い内容でゲームが進行し、歴史イベントなどが発生する確率も高くなります。

宣教師・文化人の来訪

戦略画面（プレイングP.22）では、宣教師や文化人が大名の城を来訪するように変更されています。宣教師・文化人に面会すると、様々な情報を入手できます。

シナリオの追加（P.10）

『天翔記』本体で選べるシナリオの他に、シナリオが３つ追加されています。また、初期設定（P.10）でシナリオを選ぶと、シナリオごとの時代背景の紹介が表示されるように変更されています。

ゲームレベルの追加（P.10）

初期設定の「環境設定」で選べるゲームレベル（ゲームの難易度）が「楽／初／中／上／難」の５段階になり、ゲーム中でも《機能》の〈環境〉で切り替えられるように変更されています。

編集機能の追加（P.12）

武将や城の情報を自由に変更できる「編集機能」が追加されています。編集機能には、新武将作成（P.12）／武将編集（P.13）／姫編集（P.13）／城名編集（P.13）／家紋編集（P.14）があります。また、ドットエディタ（P.15）では、武将の顔や家紋のグラフィックを自由に書き換えられます。

画面表示・操作の変更（P.17）

操作性を向上させるために、画面の表示や操作が変更されています。

●ダブルクリック（P.17）

ダブルクリックでも項目の選択ができるように変更されています。

●「戦国名城物語」「戦国名物事典」の追加（P.19）

『天翔記』本体の「戦国武将列伝」の他に、「戦国名城物語」「戦国名物事典」が追加されています。

コマンドの追加・変更（P.20）

戦略／戦争コマンドが追加・変更されています。

●戦略コマンドでの実行志願（P.20）

戦略コマンドを実行する際には、配下の武将が実行を志願してくる機能が追加されています。

●《評定》コマンド（P.21）

《評定》は、より細かい指示が出せるように変更されています。細かい指示を使い分けることで、より深い戦略を立てることができるようになっています。

ゲーム環境の追加（P.22）

ゲーム中の各種機能の設定を切り替える「ゲーム環境」が追加されています。「ゲーム環境」では、画面／ウインドウ表示・ゲームバランス・拡張機能などを自由に変更できます。

編集機能の追加

編集機能では、各種の情報を編集（変更）できます。戦略画面で、基本コマンドの《機能》の〈編集〉（P.20）を選びます。

編集する項目を、新武将作成／武将編集／姫編集／城名編集／家紋編集から選びます。［顔編集］で顔を編集すると、すべてのシナリオを通して変更されます。

新武将作成



新たに武将を作成します。

武将を作成すると、作成先の城で、その城を支配する大名の配下の足軽頭になります。ゲーム中に一度に登場できる武将数には上限があります。ゲーム中の武将数がすでに上限に達しているときは、作成できません。

①武将の作成先の城を選ぶと、新武将作成ウインドウが表示されます。

②［実行］を選ぶと、新武将の作成を終了します。

●新武将作成ウインドウの操作

情報を編集（変更）したい項目のボタンを選びます。

【姓／名】 姓名を編集します。名前編集ウインドウ（P.14）で入力します。

【顔編集】 顔グラフィックを編集します。次のどれかを選びます。

一度［顔登録］を選ぶと、以降は武将編集の［顔編集］と同じになります。

［顔登録］…新武将の顔を登録します。武将の顔登録に使用する場所を32個から選ぶと、ドットエディタ（P.15）が表示されます。

［顔交換］…ドットエディタの［顔交換］と同じです。

［顔合成］…ドットエディタの［顔合成］と同じです。

【技能】 技能（プレイングP.45）を編集します。クリックするごとに、有／無が切り替わります。青地のとき「有り」になります。

【兵科適性】 兵科適性（プレイングP.44）を編集します。クリックするごとに、E→D→C→B→A→S→E→D…の順で切り替わります。

【習得度】 習得度（プレイングP.48）を編集します。クリックするごとに、C→B→A→C→B…の順で切り替わります。

【才能／魅力／野望】 才能／魅力／野望（プレイングP.42,48）を編集します。才能は10～200、魅力／野望は1～100です。数値入力ウインドウ（スタートアップP.7）で入力します。家宝・官位で上昇する値は無視されます。

【寿命】 寿命を編集します。0～7で、数値が大きいほど長寿になります。数値入力ウインドウで入力します。

【性別】 性別を編集します。クリックするごとに、男性／女性が切り替わります。

【年齢】 年齢を編集します。12～99で、数値が大きいほど老齢になります。数値入力ウインドウで入力します。

武将編集



武将情報を編集（変更）します。

①武将の選択方法を選びます。［全武将から選択］［城から選択］のどちらかを選びます。［城から選択］を選んだ場合は、城を選びます。

②一覧から武将を選ぶと、武将編集ウインドウが表示されます。

③［実行］を選ぶと、武将編集を終了します。

●武将編集ウインドウの操作

情報を編集（変更）したい項目のボタンを選びます。

［顔編集］以外の項目の操作は、新武将作成（P.12）と同じです。

【顔編集】 顔グラフィックを編集します。ドットエディタ（P.15）が表示されます。「新武将／架空の姫武将」の場合は、新武将作成の［顔編集］と同じです。

姫編集



姫の情報を編集（変更）します。

①一覧から姫を選ぶと、姫編集ウインドウが表示されます。

②［実行］を選ぶと、姫編集を終了します。

●姫編集ウインドウの操作

編集したい項目のボタンを選びます。

【名】 名前を編集します。名前編集ウインドウで入力します。

【顔】 顔グラフィックを編集します。

「一般の姫」の場合は武将編集の［顔編集］、「架空の姫」の場合は新武将作成の［顔編集］（P.12）と同じです。

城名編集

城名を編集（変更）します。

①城名を編集したい城を選び、名前編集ウインドウで城名を入力します。

②城の種類を［城／寺／御坊／館／御所／町］から選びます。

③確認で［実行］を選ぶと、城名編集を終了します。

編集機能の追加

家紋編集



家紋編集画面

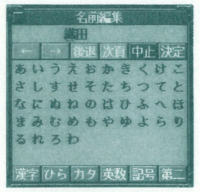
家紋を交換、編集（変更）します。
①家紋を交換、編集する勢力を選びます。
②家紋編集画面が表示されます。
③家紋一覧から家紋を選んでクリックします。すでに他勢力が使用している家紋とは交換できません。
家紋一覧のうち、最下行の家紋を選ぶと、ドットエディタ（P.15）が表示されます。ドットエディタで編集した家紋は復元できません。

●家紋のドットエディタについて

ゲーム中の家紋の表示には、１つの家紋につき２種類の大きさのグラフィックが使用されています。家紋のドットエディタを使用して、ゲーム中の家紋の表示を統一させるには、２つのグラフィックを同時に編集する必要があります。大きな家紋から小さな家紋を作成するには、［縮小］ボタンを使います（P.16）。

名前編集ウインドウ

名前（文字）の入力には、名前編集ウインドウを使います。
４文字まで入力できます。



【操作のボタン】

［←］カーソル左移動	［→］カーソル右移動
［後退］直前の１字消去	［次頁］次ページを表示
［中止］入力を中止	［決定］入力を決定

【文字の種類】

［漢字］漢字	［ひら］ひらがな
［カタ］カタカナ	［英数］英数字
［記号］記号	［第二］JIS第２水準の漢字

【漢字の入力】 ①入力したい漢字の「音読み」の１文字目を選びます。
②その文字から始まる漢字が一覧表示されます。入力したい漢字を選びます。

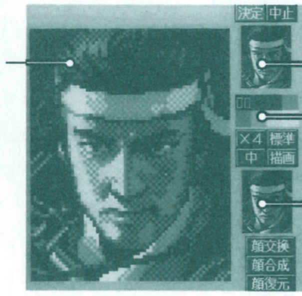
【漢字以外の文字の入力】 ①文字の種類を選びます（はじめは漢字に設定されています）。
②その種類の文字が一覧表示されます。入力したい文字を選びます。

◆編集機能の追加◆

ドットエディタ

ドットエディタは、新武将作成（P.12）で［顔編集］の［顔登録］／武将編集（P.13）で［顔編集］／家紋編集（P.14）で家紋一覧の最下行を選ぶと表示されます。
ドットエディタでは、グラフィックをドット単位で編集（ペイント）できます。

●ドットエディタの見方



●ドットエディタの操作

ペイントするには、キャンバス上でクリックまたはドラッグします。
クリックすると、クリックした部分をペイントします。
ドラッグすると、カーソルでなぞった全ドットをペイントします。

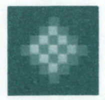
【決定／中止】 ［決定］を選ぶと、変更を決定して、新武将作成／武将編集／家紋編集に戻ります。［中止］を選ぶと、変更せずに戻ります。

【パレット】 ペイントする色を２色選びます。パレットのマスの中央より左にあるワクが左クリックでペイントする色、右にあるワクが右クリックでペイントする色です。それぞれ左／右クリックで設定します。

【×４／×８】 キャンバスに表示する顔の倍率を切り替えます。［×８］の場合は、表示範囲のワクが変更後のグラフィックの上に表示されます。ワクを移動すると、キャンバスの表示を切り替えます。家紋編集では選べません。

【標準／タイル１／タイル２】 設定した色で全体をペイントする（標準）か、設定した色を一定のパターンでペイントする（タイル）かを、切り替えます。

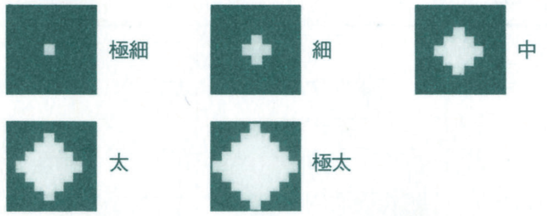

標準


タイル１


タイル２

◆編集機能の追加◆

【極細〜極太】 1クリックでペイントするドットを切り替えます。



【描画／復元】 ペイントするか、ペイントを取消して復元するかを切り替えます。家紋編集では選べません。

【顔交換／交換】 顔／家紋を交換します。［顔交換］の場合は「顔交換モード」、［交換］の場合は家紋編集画面（P.14）で、それぞれ他の顔／家紋と交換します。

【顔合成】 「顔合成モード」で顔を交換します。家紋編集では選べません。

【顔復元】 変更前の顔に復元します。家紋編集では選べません。

【縮小】 現在表示されている大きな家紋を、小さい家紋に縮小交換します。顔編集では選べません。

●顔交換モード



顔交換モード

顔交換モードは、新武将作成（P.12）で［顔編集］の［顔交換］／ドットエディタで［顔交換］を選ぶと表示されます。
［次頁］［前頁］を選ぶと、前後のページに表示が切り替わります。
顔を選ぶと、顔を交換して新武将作成／ドットエディタに戻ります。
［中止］を選ぶと、顔を交換しないで新武将作成／ドットエディタに戻ります。

●顔合成モード



顔合成モード

顔合成モードは、新武将作成（P.12）で［顔編集］の［顔合成］／ドットエディタで［顔合成］を選ぶと表示されます。
顔合成モードでは、顔のタイプ・目の形・口の形を組み合わせて、好きな顔グラフィックを作成します。
画面から顔を選ぶと、顔を交換して、新武将作成／ドットエディタに戻ります。［中止］を選ぶと、顔を交換せずに、新武将作成／ドットエディタに戻ります。

【顔タイプ】 顔のタイプを32種類から選びます。1タイプで16個の候補があります。

【目1〜4】 目を選びます。顔タイプと口はそのままで、目だけを変更します。

【口1〜4】 口を選びます。顔タイプと目はそのままで、口だけを変更します。

画面表示・操作の変更

基本操作

●ダブルクリック

ダブルクリックは、マウスの左ボタンを続けて2回押すことです。
項目を選ぶ場合には、ダブルクリックで直接項目を選べるように変更されています。ダブルクリックで選べる箇所は以下の通りです。
一覧／地図／セーブデータ／数値入力の［最大］［最小］［入力バー］

●複数項目の選択（プレイングP.24）

［選］［消］のボタンは、それ以上選べない／取り消せないときは、白色で表示されるよう変更されています。

城ウインドウ（プレイングP.23）

●他勢力の城ウインドウ

メインマップから他勢力の城を選んでクリックすると、その城の城ウインドウと同時に、その城を支配する他勢力軍団の軍団ウインドウも表示するように変更されています。

●情報ボタン

城ウインドウの情報ボタンは、以下の通りに変更されています。

【絵／字】 ［絵］を選ぶとグラフィックの表示に、［字］を選ぶと数字とバーの表示に切り替わります。

【城】 「戦国名城物語」（P.19）を表示します。

【将】 その城にいる武将を一覧表示します。一覧から武将を選ぶと、武将情報を表示します。

地図（プレイングP.25）

地図では、金山・銀山／国内貿易港／国際貿易港／馬産地／鉄砲鍛冶がある城を表示できるよう変更されています。［特］のボタンをクリックするごとに、［金］［馬］［鉄］［内］［外］の順で表示します。
［金］＝金山・銀山／［馬］＝馬産地／［鉄］＝鉄砲鍛冶／［内］＝国内貿易港／［外］＝国際貿易港をそれぞれ表します。

勢力情報（プレイングP.38）

●勢力一覧に追加された項目

【敵対大名】その勢力の現在の敵対大名です。外交などで変化することがあります。

【布教】キリスト教が布教済みかどうか（○×）です。

●情報ボタンの追加

《一覧》の〈勢力〉で、勢力一覧から選んで表示する勢力情報には以下の情報ボタンが追加されています。

【軍】その勢力の軍団を一覧表示します。

【城】［第１～８軍団］（プレイングP.38）で切り替えた軍団ごとに、軍団の支配する城を一覧表示します。［勢力情報］では、勢力の支配するすべての城を一覧表示します。一覧から城を選ぶと、城情報を表示します。

【将】［第１～８軍団］で切り替えた軍団ごとに、軍団にいる武将を一覧表示します。［勢力情報］では、勢力に所属するすべての武将を一覧表示します。一覧から武将を選ぶと、武将情報を表示します。

軍団情報（プレイングP.39）

●軍団一覧に追加された項目

【行動力】現在の行動力を表示します。

【方針】軍団長の現在の戦略の方針です。「領土拡大／軍備増強／収支増大／人材育成」の４種類があります。各軍団長が《評定》で申し出てくる内容に影響します。《評定》（P.21）での「指示内容」と異なることがあります。

【攻略目標】軍団長の現在の攻略目標（他大名家／地方名／城名）です。《評定》での「指示内容」と異なることがあります。

【朝廷官位】軍団長の官位です。

【幕府役職】その軍団の幕府内の役職です。

【指示内容】《評定》でその軍団に指示した内容です。

【内政拠点】内政の拠点にしている城です。《評定》で指示できます。

【軍事拠点】軍事の拠点にしている城です。《評定》で指示できます。

●軍団一覧から削除された項目

【対象城・禁止行動】《評定》で「対象城」「禁止行動」の選択がなくなったため、削除されています。

城情報（プレイングP.40）

●城一覧に追加された項目

【最大城郭】「城郭」のMAXです。「城郭」のMAXは、特定の城を除き、200に変更されています。

武将情報

●武将一覧に追加された項目（プレイングP.42）

【軍団長】その武将が軍団長かどうか（○×）です。

●情報ボタン（プレイングP.45）

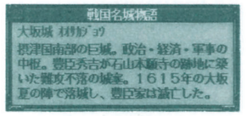
【姫／宝】選んでも何も表示されないときは白色で表示するように変更されています。

【伝】「戦国武将列伝」が武将情報と同時に表示されるため、削除されています。

●戦国武将列伝（プレイングP.45）

「戦国武将列伝」は、武将情報と同時に表示されるよう変更されています。なお、新武将作成（P.12）で作成した武将／架空の姫武将／架空の姫には表示されません。

戦国名城物語

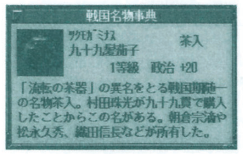


「戦国名城物語（せんごくめいじょうものがたり）」では、城の紹介を見ることができます。

基本コマンドの《一覧》の〈所領〉（プレイングP.54）で一覧から城を選ぶか、城ウインドウの情報ボタン［城］を選ぶと、「戦国名城物語」が表示されます。

《一覧》の〈所領〉から選んだ場合は、「戦国名城物語」と同時に城情報も表示されます。

戦国名物事典



「戦国名物事典（せんごくめいぶつじてん）」では、家宝の紹介を見ることができます。

基本コマンドの《一覧》の〈家宝〉（プレイングP.54）か、武将情報の［宝］（プレイングP.45）で一覧から家宝を選ぶと、「戦国名物事典」が表示されます。

コマンドの追加・変更

戦略コマンド共通の変更

【武将の実行志願】 戦略コマンドを実行する際には、配下の武将が実行を志願してくる機能が追加されています。「野望」の高い武将ほど志願しやすくなります。志願してきた武将にコマンドを実行させると、武将の「忠誠」が上がります。逆に、武将の志願を無視すると、「忠誠」が下がります。

基本コマンド

●〈一覧〉（プレイングP.54）

〈一覧〉は、〈自国〉〈全国〉を選べるように変更されています（〈勢力〉を除く)。それぞれ自勢力の一覧、全国の一覧を表示します。

●〈機能〉の〈環境〉（プレイングP.55）

〈機能〉の〈環境〉では、［切替］と［ゲームレベル］の項目が追加されています。

【切替】 ゲーム環境（P.22）が表示されます。

【ゲームレベル】 ゲームの難易度（楽／初／中／上／難）を選びます（[楽]＝初級より易しい／[難]＝上級より難しい)。

●〈機能〉の〈編集〉

〈機能〉に〈編集〉が追加されています。〈編集〉では、各種の編集機能（P.12）を使用できます。

軍団コマンド

●〈教育〉の〈講義〉（プレイングP.56）

〈教育〉の〈講義〉では、騎馬鉄砲隊の兵科適性（プレイングP.44）を身につけることができるように変更されています。

●〈軍団〉の〈任命〉（プレイングP.60）

〈軍団〉の〈任命〉は、軍団長の任命と同時に、第1軍団との物資の輸送ができるように変更されています。

輸送の手順は、〈物資〉の〈輸送〉（プレイングP.62）と同じです。

●〈外交〉の〈朝廷〉（プレイングP.64）

〈外交〉の〈朝廷〉は、大名が「関白」の官位を所有している場合に限り、授かる官位を一覧から選べるように変更されています。

●〈調略〉（プレイングP.65）

〈調略〉は、仕掛けたことが相手大名に見つかると、その大名との「友好」が下がるように変更されています。

●〈評定〉（プレイングP.67）

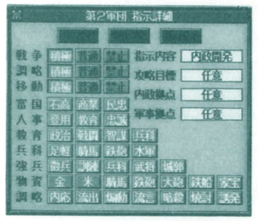
〈評定〉は、指示の方法が変更されています。

【第1軍団】 第1軍団では、自勢力の敵対大名を［確認／変更］します。そのままでよい場合は［確認］を選びます。変更する場合は［変更］を選び、新たな敵対大名を選びます。［勢力情報］を選ぶと、勢力情報を表示します。

【第2～8軍団】 第2～8軍団では、軍団長の戦略方針・攻略目標を［承認／指示］します。各軍団長の申し出た内容でよければ［承認］を選びます。変更したい場合は［指示］を選び、指示概容・指示詳細・攻略目標・内政拠点・軍事拠点を選びます。［軍団情報］を選ぶと、軍団情報を表示します。

【指示概容】 指示の概容［完全委任／内政開発／富国強兵／軍事強兵／物資調達／家臣掌握／家臣鍛錬／防衛守備／謀略工作／敵城攻略］を選びます。

【指示詳細】 指示の詳細を選びます。指示詳細を選び終わったら、［専念／重視／取消］のどれかを選びます。［専念］を選ぶと、指示詳細で選んだ内容のみを軍団が実行します。［重視］を選ぶと、指示詳細で選んだ内容を重視して他のことも実行します。［取消］を選ぶと、指示詳細で選んだ内容を取り消して［任意］にします。



［戦争／調略／移動］…他勢力に攻め込む頻度／調略を仕掛ける頻度／武将を移動する頻度を［積極／普通／禁止］から選びます。

［富国／人事／教育／兵科／強兵／物資／調略］…戦略で重視する項目を選びます。いくつでも選べます。

【攻略目標】 攻略目標を選びます。攻略目標は勢力または城単位で選びます。

【内政拠点／軍事拠点】 内政／軍事を集中して行う城を選びます。

戦争コマンド

●〈委任〉（プレイングP.73）

〈委任〉は、一度委任した後でも解除できるよう変更されています。マウスの左右のボタンを同時に押し続けると、委任を解除できます。

ゲーム環境の追加

ゲーム中の各種機能の設定を切り替える「ゲーム環境」が追加されています。

ゲーム環境の機能



基本コマンドの《機能》の〈環境〉で［切替］を選ぶと、「ゲーム環境」が表示されます。各種機能の設定を切り替えたのち、「ゲーム環境」で［切替］を選ぶと、環境設定に戻ります。
各機能名のボタンをクリックすると、機能の説明が表示されます。

ゲーム環境では、以下の機能の設定が切り替えられます。

【編集機能】 各種の編集機能（P.12）を使うか使わないか切り替えます。すでに変更済みの情報は、［無し］にしても元に戻りません。
［有り］…編集機能（P.12）を使用可能にします。
［無し］…編集機能を使用不可能にします（『天翔記』本体と同じ）。

【情報表示】 ウインドウなどで表示される情報の量を切り替えます。
［最少］…表示される情報が最も少なくなります。
［少ない］…表示される情報が［普通］より少なくなります。
［普通］…すべての情報が表示されます（『天翔記』本体と同じ）。

【武将行動志願】 武将がコマンドの実行を志願するかどうかを切り替えます。
［有り］…志願します。
［無し］…志願しません（『天翔記』本体と同じ）。

【姫武将志願】 姫が登場したときに武将になることを志願するかどうかを切り替えます。
［毎回］…毎回志願します。
［従来］…状況により志願しないことがあります（『天翔記』本体と同じ）。
［無し］…志願しません。

【自国の戦争】 自勢力が参加する戦争を見るかどうか切り替えます。
［任意］…第１軍団の戦争も毎回［見ない／見る］を選びます。
［従来］…第１軍団の戦争は毎回見ます。第２～８軍団の戦争は毎回［見ない／見る］を選びます（『天翔記』本体と同じ）。
［見る］…第２～８軍団の戦争も毎回見ます。

【戦争頻度】 コンピュータ大名が他勢力に攻め込む頻度を変更します。
［好戦］…攻め込みやすくなります（『天翔記』本体と同じ）。
［理知］…攻め込みにくくなります。

【計略頻度】 コンピュータ大名が他勢力に計略を仕掛ける頻度を変更します。
［多い］…仕掛けやすくなります。
［少ない］…仕掛けにくくなります（『天翔記』本体と同じ）。

【死亡頻度】 武将が死亡する頻度を変更します。
［多い］…死亡しやすくなります。戦死することもあります。
［少ない］…死亡しにくくなります（『天翔記』本体と同じ）。

【年号表示】 戦略画面の年号の表示のしかたを切り替えます。
［元号］…元号（例：永禄四年）で表示します。
［西暦］…西暦（例：1560年）で表示します（『天翔記』本体と同じ）。

【表示切替マップ】 表示切替マップ（プレイングP.23）の機能を切り替えます。
［連動］…表示切替マップでワクをドラッグすると同時にメインマップもスクロールさせます。
☛ご使用の環境により、スクロールの速度が遅くなることがあります。
［非連動］…上記の機能をOFFにします（『天翔記』本体と同じ）。

【表示位置記憶】 ウインドウが表示される位置を切り替えます。
［マウス］…常にマウスカーソルのある位置に表示されます。
［記憶］…前回の位置が記憶され、次回もその位置に表示されます（『天翔記』本体と同じ）。

【特殊機能】 その他の特殊機能です。［呼出］をクリックすると表示されます。
［音楽を聴く］…音楽・効果音を聴きます。聴きたい曲を選びます。
［全武将の顔復元］…［顔編集］で編集した顔をすべて元に戻します。
［鉄砲伝来］…「鉄砲伝来」の歴史イベントを発生させます。
［キリスト教伝来］…「キリスト教伝来」の歴史イベントを発生させます。
［本能寺の変］…「本能寺の変（ほんのうじ へん）」の歴史イベントが発生してもよいかどうかを切り替えます。
［姫武将モード］…すべての武将を姫武将にするかしないか切り替えます。もう一度選ぶと、姫武将になった男性武将を元に戻します。
［仮想モード］…すべての武将を史実と異なる性格に設定します。もう一度選ぶと、元の性格に戻します。大名や軍団長の戦略・攻略目標が変化します。